**O Uso de Jogos como Mediadores da Alfabetização/ Letramento em sala de apoio das séries iniciais – Marjorie Agre Leão**

**Artigo: Alfabetização e Letramento.**

O termo letramento surgiu na década de 1990, envolve o uso da língua por meio das práticas sociais, ou seja, não basta apenas ao sujeito saber (ler e escrever), decodificar o código linguístico, é necessário também que adquira o domínio da língua nas diferentes interações e práticas sociais em que vive, ou seja, o uso de uma língua viva e real.

Página 2.

Na época em que aprendem a ler e a escrever, as crianças costumam se mostrar competentes no uso comunicativo da linguagem. Competência que as leva inclusive a utilizar estruturas linguísticas realmente muito complexas. Esta habilidade é fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita. Pois bem, quando se trata de aprender o código, a criança não precisa apenas usar bem a linguagem. Também necessita poder manipulá-lo e refletir sobre ele – que é o que lhe permite pensar em uma palavra-chave, em um som, isolá-los e diferenciá-los, além de muitas outras coisas. A criança tem que ter desenvolvido uma certa consciência metalinguística para compreender os segredos do código.

Página 3.

**Jogos pedagógicos e a alfabetização.**

Por meio do uso de jogos o sujeito consegue estabelecer significados do mundo que o cerca, ou seja, apropriar-se do mundo adulto, estabelecendo suas inferências. A escola tem papel fundamental nesse processo, uma vez que, nesse ambiente, as brincadeiras e jogos tem uma dimensão diferenciada das brincadeiras dos outros contextos. Na escola, as brincadeiras e jogos são planejados e buscam alcançar objetivos. Vieira (2012, .48)

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização / letramento.

Saveli e Tenreiro (2011, p.121) ressaltam que:

O brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para a criança adquira uma certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder, percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar.

Página 4.

Por meio de atividades com jogos, as crianças tem a oportunidade de descobrir, inferir, experimentar situações de aprendizagem e, até mesmo, da vida social, tendo, assim, grandes contribuições a sua formação como cidadãos e acadêmicos.

**Um passeio pela sala de apoio pedagógica**

Inicialmente, um teste de escrita para diagnosticar as principais dificuldades e desvios de escrita apresentados pelos alunos.

Molica et al (2012, p.228) explica que: a consciência fonológica se desenvolve através de diferentes formas. As atividades lúdicas que incluem músicas, cantigas de roda, poesias e jogos orais promovem a atenção para a estrutura sonora da palavra

Página 6.

Nos últimos tempos, com tantas transformações, também tivemos que mudar nossa visão de ensinar – aprender e é nítido que precisamos estar abertos a novas formas de trabalho em sala de aula, pois enquanto ficamos apenas nas ‘’ exposições de conteúdo ‘’, a turma está nos vendo como professores ‘’chatos a sua frente’’, ensinando algo que não lhes tem valor algum.

Destacamos alguns jogos oferecidos para alunos na sala de aula com resultados positivos:

1. Jogo da memória com rima: esse jogo trabalha rimas e contribui para a reflexão das semelhanças sonoras em final de palavras.

2. Bingo dos sons iniciais: nesse jogo, um professor sorteia uma palavra. O aluno identifica o som inicial semelhante em sua cartela, preenchendo, assim, a cartela de bingo. Contribui para a discriminação de fonemas e de sons iniciais.

3. Palavra dentro da palavra: possibilita a criança refletir sobre a possibilidade de acréscimo e supressão de sons a partir de palavras para formar novas palavras.

4. Batalha de palavras: nesse jogo, os alunos retiram as cartas que estão viradas para baixo e devem contar as sílabas.

5. Trinca mágica: explora a identificação das línguas.

6. Troca letras: é uma excelente ferramenta para que o aluno reflita que a partir da troca de uma letra poderá formar novas palavras, oportunizando uma reflexão estrutural.

7. Dado sonoro: trata-se de um jogo muito adequado com alunos com dificuldades de aprendizagem da lectoescrita.

8. Transformando palavras: esse jogo leva o aluno a refletir sobre os fonemas da língua portuguesa e a grafia de palavras.

9. Quebra-cabeça: jogo de memória.

Página 7 e 8.

Por fim, embora as sugestões de jogos e atividades lúdicas propostas estejam diretamente ligadas ao trabalho com alunos que apresentam dificuldades de aprendizado na leitura e escrita, o material apresentado nesse trabalho é indicado a todos os alunos com ou sem dificuldades de aprendizagem, no sentido de tornar a aprendizagem significativa. Essa pesquisa constatou que os jogos pedagógicos podem ser fortes aliados do professor no processo de aquisição de escrita, desde que o professor tenha consciência dos problemas de escrita apresentados pelos alunos bem como as características específicas o que requer planejamento a partir de objetivos bem definidos.

Página 9 e 10.